

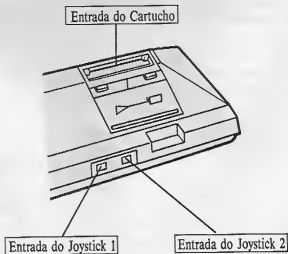
R.C. Grand Prix



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho R.C. GRAND PRIX no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, ao aparecer a imagem do título, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Introdução

A principal característica do *R.C. Grand Prix* é que, em cada corrida, participa um só jogador de cada vez, não importando o número de jogadores que estão na disputa. Por exemplo, se há três pessoas jogando o *R.C. Grand Prix*, cada jogador faz sua corrida separadamente. Primeiro participa o Jogador 1, depois o Jogador 2, a seguir o Jogador 3, e assim por diante. Isso quer dizer que, com exceção do carro do jogador que estiver em ação, os demais carros que estão no circuito são controlados diretamente pelo MASTER SYSTEM.

Quando terminar a primeira série de corridas, o jogador que conquistar a mais alta pontuação ganha também o direito à “pole position” na série seguinte. Portanto, ele passa a ser o primeiro a jogar na nova série.

O carro controlado pelo joystick de cada jogador tem uma cor diferente. Assim:

Jogador 1: carro vermelho

Jogador 2: carro azul

Jogador 3: carro verde

Jogador 4: carro roxo

O *R.C. Grand Prix* é um jogo eliminatório. Se um determinado jogador não atingir a linha de chegada dentro do limite de tempo ou se não terminar a corrida entre os três primeiros, estará fora do jogo automaticamente. Isso significa que quem for eliminado de uma corrida não poderá participar das seguintes. Se todos os participantes forem eliminados, o jogo termina e a imagem do título reaparece.



As pistas

Existem dez pistas nas amplas instalações do “autódromo” do *R.C. Grand Prix*. A pista onde você estiver competindo piscará intermitentemente.

O joystick

Quando houver apenas um jogador ou um total de três ou quatro jogadores, use o Joystick 1.

Use os dois joysticks quando houver dois jogadores.

Na corrida de “drag cars”, destinada a dois ou mais jogadores, use também os dois joysticks.

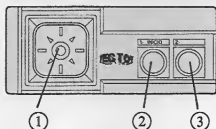
Corrida de circuito

- Os Jogadores 1, 3 e 4 usam o Joystick 1.
- O Jogador 2 usa o Joystick 2.

Corrida de “Drag Cars”

Instruções específicas para esta corrida aparecerão na tela, indicando o joystick a ser usado.

Assuma o controle



① Botão de Direção (Botão D)

- Quando apertado para a esquerda ou para a direita, movimenta o carro nessas duas direções.
- Na Loja de Peças, quando apertado para a esquerda ou para a direita, serve para você escolher as peças de que necessitar. Quando apertado para cima ou para baixo, serve para você observar as peças que estão em seu poder.

② Botão 1

- Inicia o jogo.
- Dá a partida em seu carro.
- Acelera seu carro.
- Compra as peças que você selecionou.

③ Botão 2

- Não é usado neste jogo!

Observação: ao usar o **Botão D** para controlar seu carro, tome cuidado para não errar a direção em que apertar o botão. A direção varia se o carro avançar para o alto da tela (portanto, afastando-se do jogador), ou se avança para o rodapé da tela (portanto, aproximando-se do jogador). Na explicação que se segue, assume-se que seu carro avança para o alto da tela (portanto, afastando-se de você).

Como jogar

O objetivo do jogo

Este jogo é constituído de dez circuitos ou corridas normais. Se terminar entre os três primeiros, você está habilitado a entrar na corrida seguinte. Se ficar em primeiro em todas as dez corridas você é o campeão!

O fim do jogo

Quem termina uma corrida numa das situações abaixo descritas será eliminado, ficando fora das corridas seguintes.

- Se o limite de tempo estoura antes de atingir-se a linha de chegada.
- Se não se termina a corrida entre os três primeiros colocados.

Como já se sabe, se *todos* os jogadores são eliminados o jogo termina automaticamente.

Só os jogadores que ficam entre os três primeiros lugares é que passam à corrida seguinte.

Começando

Ao aparecer a imagem do título, aperte o **Botão 1**. Surgirá, então, a imagem para a seleção do número de jogadores.

Faça esta seleção apertando o **Botão D**, para cima ou para baixo, indicando, assim, o número de jogadores. A seguir, aperte o **Botão 1** e sua seleção estará completa.



Como registrar os nomes dos jogadores

Todos os participantes iniciam o jogo registrando seus nomes na tela. Para fazer isso, siga as instruções.

1. Movimente o **Botão D** para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita a fim de selecionar as letras que compõem o nome. Em seguida, aperte o **Botão 1** para selecionar cada letra no quadro.
2. Selecione **"RUB"** quando errar na escolha da letra. Assim, você corrige o erro.
3. Selecione **"END"** quando tiver selecionado corretamente o nome. Se jogar com mais de um companheiro, cada um registra seu próprio nome, na ordem.
4. O jogo começa quando todos já tiverem selecionado seus nomes.



Se não quiser registrar nenhum nome, selecione a palavra **"END"**, assim que a imagem de nomes aparecer. Então, aperte o **Botão 1** para iniciar o jogo imediatamente. Se os nomes não forem registrados, cada jogador é identificado apenas por um número.

Apresentação dos circuitos

O número de voltas e o limite de tempo de cada circuito aparecem na tela.

- ① Primeiro circuito.
- ② Outros circuitos.
- ③ Nome ou número do jogador.
- ④ Número da corrida.
- ⑤ Número de voltas e limite de tempo.

Você consegue uma vantagem sobre os demais participantes se lembrar a “cara” de cada circuito. O circuito onde você vai correr brilhará intermitentemente.



Vai ser dada a largada!

Após a apresentação dos circuitos, os carros se alinham para a largada. Somente o carro controlado pelo jogador é assinalado por um “flash”, isto é, um brilho intermitente.

Na parte central do rodapé da tela, o relógio dá a contagem regressiva para a largada. Ao soar um “bip”, a corrida começa. Ao ouvir o “bip”, aperte imediatamente o Botão 1 e mantenha-o assim, não permitindo que os outros carros o ultrapassem.

Quando seu carro partir, procure mantê-lo na pista.

Ao encontrar um cruzamento, vá sempre em frente. Se manobrar seu carro num cruzamento, você erra o caminho e não conseguirá cruzar em tempo a linha de chegada.



Sempre que se aproximar de uma curva, você vê uma flecha indicando o caminho a seguir. Ouve-se um “bip” de aviso antes de cada curva. Prepare-se para fazer a curva antes de tomá-la, a fim de manobrar com perícia e sem acidentes.

Se o limite de tempo estoura *antes* de atingir a linha de chegada, seu carro pára imediatamente e a corrida termina para você. Você está eliminado, não podendo participar da corrida seguinte.

Observação: lembre-se sempre de que, com exceção do seu, todos os carros são controlados pelo MASTER SYSTEM.

Cruzando a linha de chegada

Cada corrida termina quando você percorre o respectivo número de voltas e cruza a linha de chegada.

Se terminar em primeiro, segundo ou terceiro lugar, a imagem que aparece é a número ①.

Se terminar em quarto lugar, aparece a imagem número ②.

Se o tempo se esgotar antes que você atinja a linha de chegada, é a imagem ③ que aparece.

Se terminar em quarto ou se não terminar antes do tempo esgotar-se, você é eliminado.



Quando qualquer corrida, depois da primeira, terminar, aparece a imagem ④.

- ① Indica que você chegou em terceiro lugar na primeira corrida.
- ② Indica que você foi eliminado e o jogo acabou após a segunda corrida.



Quando todos os jogadores terminarem uma corrida, aparece a imagem ⑤.

Porém, os jogadores cujos nomes ou números aparecerem na classificação continuam no jogo e podem entrar na corrida seguinte.



Prêmios em dinheiro e bonificação de tempo

Os prêmios em dinheiro são conferidos a todos os pilotos que terminam entre os três primeiros.

Primeiro lugar: \$ 100

Segundo lugar: \$ 50

Terceiro lugar: \$ 25

- ① Seu nome.
- ② Sua posição na classificação.
- ③ Prêmio em dinheiro.
- ④ Limite de tempo.
- ⑤ O tempo gasto na corrida.
- ⑥ Bonificação de tempo.
- ⑦ Seu total de ganhos nesta corrida.
- ⑧ O total de prêmios em dinheiro conquistados até o momento.



Se terminar uma corrida entre os três primeiros e antes que o tempo se esgote, você recebe uma bonificação de tempo.

Seu tempo gasto na corrida é subtraído do limite de tempo e o resultado é traduzido num prêmio em dinheiro.

(Limite de tempo - tempo gasto na corrida) x \$ 1.

Você pode usar o dinheiro de seu prêmio para melhorar seu carro.

A loja de peças

Ao atingir \$ 120 em prêmios, você está habilitado a ir à loja de peças e comprar peças a fim de melhorar seu carro.

Se você não tiver dinheiro suficiente para comprar novas peças, aparece na tela um aviso semelhante a este:

(No caso, o Jogador 1 dispõe de \$ 111, dinheiro que *não* é suficiente ("Not Enough Money") para comprar peças (Parts).



A ordem para entrar na loja é determinada por sua pontuação na última corrida. O jogador que tiver obtido *menor* número de pontos é o primeiro a ser admitido na loja de peças.

Quando aparecerem na tela as duas bandeiras quadriculadas, é

mostrado também o total do dinheiro que você possui. Então, você pode escolher entre ir à loja ou passar adiante. Se quiser comprar novas peças, selecione "Enter Store"; se preferir não comprar, selecione "Skipe Store" e vá direto para a corrida seguinte. Quando tiver \$ 120 ou mais, essa informação novamente aparecerá na tela. Mais uma vez você tem a possibilidade de ir à loja e comprar peças.

Em caso afirmativo, selecione "Enter Store" e aperte o Botão 1 para entrar na loja de peças.



Uma vez no interior da loja, aparece uma lista das peças disponíveis e seus respectivos preços.

Operando-se o Botão D para a direita e para a esquerda, serão mostradas várias peças. Quando aparecer a peça que deseja comprar, aperte o Botão 1 para efetuar a compra: surge na tela a palavra "Sale". Entretanto, se não dispuser de suficiente dinheiro para fechar negócio, em vez de "Sale", o que aparece é a palavra "Not Enough Money". Isso quer dizer que você não está habilitado a comprar o que deseja.

Apertando, então, o **Botão D** para cima e para baixo aparece uma relação, contendo as peças que você está presentemente usando em seu carro e a quantidade de dinheiro de que dispõe.



Quando terminar suas compras de novas peças, aperte o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para selecionar "Exit Store". Em seguida, aperte o **Botão 1** para sair da loja.

Observação

Só há uma peça de cada tipo estocada na loja. Assim que alguém a comprar, aparece a mensagem "Out of Stock" ("Fora de Estoque") ao lado do nome da referida peça.

Mesmo que uma peça esteja esgotada, isto é, fora de estoque, você ainda tem outra oportunidade de adquiri-la na loja, no fim da corrida seguinte.

Relação de peças

① Motor

Com um novo motor, seu carro fica mais veloz do que antes. Porém, motores mais potentes também aumentam o consumo de suas baterias. Se não usar baterias igualmente potentes, você corre o risco de ficar sem energia e perder velocidade no meio de uma corrida.

② Pneus

Pneus novos melhoram a aderência do carro à pista e reduzem as derrapadas nas curvas.

①



②



③ Suspensão

Uma nova suspensão faz seu carro comportar-se melhor nas curvas.

③



④ Câmbio

Instale no carro um câmbio novo para aumentar a aceleração.

⑤ Baterias

Baterias novas têm maior durabilidade do que as originais de seu carro no início do jogo. Quanto mais potentes forem as baterias, mais rápido o giro do seu motor.

④



⑤



Observação

Quando um carro modificado por um dos jogadores entrar numa corrida, agora controlado pelo MASTER SYSTEM, ele continuará com todas as peças adquiridas na loja.

Corrida de “Drag Cars”

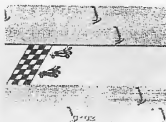
Se você estiver jogando no esquema de dois, três ou quatro participantes, entre a quinta e a sexta corrida haverá uma corrida de “drag cars”. Essa é uma corrida extra; portanto, mesmo que você a perca, poderá entrar tranqüilamente na corrida normal seguinte.

A performance do seu “drag car” é a mesma do carro que você modificou para as corridas normais.

Você compete nesta corrida seguindo as instruções que aparecem na tela.

Cada jogador deve usar o joystick também indicado na tela.

Nesta corrida extra, com percurso de um quarto de milha, dois “drag cars” competem entre si. O carro que atingir a linha de chegada dentro do limite de tempo é o vencedor.



Para controlar a direção do carro, utilize o **Botão D**.

Para controlar a velocidade do carro, utilize o **Botão 1**. Mas, se apertar o **Botão 1** por um tempo excessivo, a marca ">" ficará sempre voltada para a direita, indicando que seu motor está superaquecido. Nesse caso, o carro pára.

O vencedor da corrida de "drag cars" ganha \$ 50.

Se nenhum dos dois "drag cars" atingir a chegada antes do tempo terminar, ou se ambos ficarem com o motor superaquecido, a corrida é paralisada. Se isso acontecer, ninguém recebe o prêmio. Um medidor de potência do motor de seu carro é mostrado no rodapé da tela.

O medidor de potência situado no lado esquerdo refere-se ao Joystick 1.

O medidor de potência do lado direito pertence ao Joystick 2.

Assim que vir o sinal de partida, aperte o **Botão 1** para seu carro sair. Enquanto você mantiver o **Botão 1** apertado para baixo, o carro continua ganhando velocidade. Lembre-se, porém, de que, se o botão ficar apertado por muito tempo, o carro fica superaquecido. Portanto, fique de olho no medidor de potência e controlando a velocidade, apertando e aliviando o **Botão 1**.



Dicas úteis

- Fazer bem as curvas é um dos segredos para vencer as corridas normais. Assim, procure sempre memorizar o traçado da pista.
- Tente sempre dominar a técnica de fazer as curvas em alta velocidade. Ao aproximar-se de uma curva, você entra nela por dentro ou pelo lado externo da pista?
- Ao entrar numa curva, não mantenha apertado para baixo o botão do acelerador. Procure aliviá-lo em algum ponto da curva.
- Na pista, procure “fechar a porta” para os outros carros, buscando a melhor posição para seu carro. Mas, não se demore nesse tipo de manobra, pois você pode perder um tempo que lhe fará falta no final da corrida.
- Quando você jogar sozinho e melhorar seu carro, com novas peças, no decorrer das corridas, os outros carros (controlados pelo MASTER SYSTEM) também serão melhorados.
- Quando o jogo é feito com dois ou mais jogadores, observe como os outros modificam seus carros. Não se esqueça de que também os carros controlados diretamente pelo MASTER SYSTEM serão modificados de forma igual.
- Não desista se for ultrapassado pelos carros controlados pelo MASTER SYSTEM. Mesmo eles podem, logo a seguir, apresentar problemas, dando-lhe a chance de também ultrapassá-los.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TECTOY

Nºco 021591403

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODOTTO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMERCIO E INDUSTRIA